

JUEGOS DE REALIDAD CASI VIRTUAL

Miquel Barceló

Este mes pensaba hablarles de lo cerca que puede estar ya la famosa biblioteca universal de Jorge Luis Borges, en esa nueva modalidad de biblioteca digital que Google y otros empiezan a preparar. Pero va a ser que no... Lo dejamos para otro mes.

Ocurre que escribo esta vez en las cercanías de la festividad de la Epifanía o de los Reyes Magos y, como es sabido, eso supone juegos y material más o menos informático y presuntamente novedoso llegado estos días a las casas de amigos y parientes, mágicamente según se dice (aunque las VISA, American Express y Master Card suelen desdecir eso a voz en grito...).

No soy usuario de consolas de juegos, pero alguno de mis familiares con niños en activo sí lo son, y estas navidades han incorporado nuevos juegos bastante sorprendentes, al menos para el vejete de "más de cincuenta" que ya voy siendo...

Uno de los juegos, que ya conocía, usa esa interfaz en forma de alfombra para simular bailes de todo tipo (a base de pisar, sin ser la yenka, a izquierda, derecha, delante, detrás; eso sí, sin "un, dos, tres" que valga para tener tiempo de recuperarse).

Ya había tenido ocasión de conocer ese juego: mi hijo lo juega con sus amigotes y, también, ha sido visto en el cine en esa brillante película que es *"Lost in translation"* que intenta contar cómo es Japón. (De pasada les diré que uno de mis estudiantes de doctorado que estuvo algunos años estudiando en Japón, siendo como yo aficionado a la ciencia ficción, volvió de allí, convencido, tal vez como la directora y guionista de esa película, de que ya no habría invasión extraterrestre a la Tierra: *"ya han venido y están todos en Japón"* me decía perplejo por lo que había vivido en ese país, tan cercano y lejano al mismo tiempo...).

Estos días, gracias a la amabilidad de mi prima y sus hijos, he tenido incluso la oportunidad de usar ese mismo interfaz-alfombra para ejercitar una tabla de gimnasia. Y debo decir que incluso me he cansado y mucho (como me cansa intentar bailar al ritmo de ese malvado programa de baile concebido por un sádico...) *Cosas veredes amigo Sancho...*

Pero lo que más me ha sorprendido es un juego llamado *"Antigrav"* que parece que circula desde las navidades de 2004, pero que no ha llegado a casa de mis parientes hasta este año. Desarrollado por Harmonix para la PlayStation 2 de Sony, *Eye Toy Antigrav* usa una pequeña cámara para enfocar y situar al jugador quien, con sus movimientos físicos (¡nada de mando de juegos, ni joystick!), hace mover un personaje en la pantalla. El que tuve oportunidad de jugar representaba un chico con su *skateboard* que se movía por rampas y carriles e incluso volaba atravesando dianas en el cielo. En el camino tenía que agacharse, saltar, mover las manos para "pillar" puntos en dianas al borde del carril o camino. Toda una aventura. Y mucho ejercicio físico...

El control del juego se hace moviendo la cabeza y las manos (previamente identificadas en el proceso inicial de ajuste), lo que, en la práctica, supone moverse casi como lo haría un esquiador, moviendo además las manos a ambos lados, arriba y abajo y, sobre todo, regular todo el movimiento del personaje de marras con la posición de la cabeza. Se podía incluso acelerar el *skateboard* dotado de un motor "turbo". Una pasada, tal como suele decirse ahora.

Hace años pude estar alguna vez en el *"Cube"*, ese cubo de realidad virtual (de 3 metros de arista) que se instaló en un laboratorio de mi universidad. Se usa para trabajos "serios" de diseñadores de automóviles (estuve "dentro" de un Seat León virtual antes de que

existiera ese coche, aunque, evidentemente, sin sentarme en sus asientos virtuales...), de investigadores médicos (estuve también "dentro" del cráneo de un ser humano, lo que es un poco más macabro y esotérico...), y de los especialistas en informática gráfica de mi universidad.

Pero debo reconocer que el "*Cube*" fue algo "soso" comparado con el *ET: Antigrav*. Y eso que el *ET: Antigrav* no es, propiamente, realidad virtual. Todo ocurre en la pantalla del televisor, pero el mando del juego era mi propio cuerpo, y ello me obligó a moverme como si estuviera realmente circulando por esa pista virtual, convertida, eso sí en representación bidimensional en una pantalla de televisión.

Ya había ocurrido con el juego de damas o de ajedrez usados como "universo restringido" en investigaciones de inteligencia artificial. En cierta forma esa variante "*light*" de la realidad virtual que son los juegos como *ET: Antigrav* sigue su estela. Si tengo que ejercitar las neuronas para vencer (es un decir, no lo logro nunca...) a *Fritz 5*, un buen programa de ajedrez; he tenido que ejercitar también mi cuerpo para jugar a *ET: Antigrav*. Sorprendente.

Como decía la zarzuela: los tiempos adelantan que es una barbaridad.

Y sólo estamos empezando.